

Akseli Reima

Lyhytelokuvan jälkituotannon työvaiheet

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Insinööri (AMK)

Mediatekniikan koulutusohjelma

Insinöörityö

31.5.2012

Tekijä(t) Otsikko	Akseli Reima Lyhytelokuvan jälkituotannon työvaiheet
Sivumäärä Aika	34 sivua + 1 liite 29.5.2013
Tutkinto	insinööri (AMK)
Koulutusohjelma	mediatekniikka
Suuntautumisvaihtoehto	digitaalinen media
Ohjaaja	yliopettaja Erkki Rämö
<p>Insinööriyössä selvitettiin mitä kaikkea kuuluu ammattimaiseen editointiin ja jälkituotantoon, ja leikattiin lyhytelokuva "Meininki". Projektia aloitettiin vuoden 2012 syksyllä käsikirjoituskokouksilla, sen jälkeen itse kuvaukset alkoivat loppuvuodesta ja jatkuivat aina vuoden 2013 tammikuun loppuun. Videon jälkitöiden tekeminen alkoi tammikuun 2013 lopussa ja leikkauksen tekeminen kesti noin kaksi viikkoa.</p> <p>Jälkituotannon kulku videotuotannoissa on usein melko samanlainen: Kaikki alkaa huolellisella suunnittelulla, ja jo esituotannon aikana on tärkeää, että on tiedossa, miten jälkituotanto tulee tapahtumaan, kuka siitä vastaa ja mihin muotoon video lopuksi muutetaan, kun kaikki on valmis. Kun kuvaukset ovat takana, materiaali siirretään kiintolevylle ja otetaan samalla varmuuskopiot tiedostoista. Tämän jälkeen aletaan käydä materiaalia läpi, päätetään, mitä kuvia käytetään ja järjestetään kohtaukset. Loppuvaiheessa vuorossa on leikkauksen hiominen toimivaksi kokonaisuudeksi.</p> <p>Elokuvan leikkaus alkoi materiaalin läpikäymisellä, minkä jälkeen tehtiin lyhytelokuvasta raakaversio, jota sitten hiottiin. Leikkauskohtien eli skarvien hiomiseen meninkin eniten aikaa koko leikkausprosessissa. Leikkaus ja siirtymät tehtiin pitkälti kuvakäsikirjoituksen mukaan, mikä helpotti paljon työskentelyä, ja myös kohtausten järjestys pysyi samana.</p> <p>Kun leikkaus on valmis, jälkituotannon työkulku jatkuu vielä äänien ja värimäärityksen tekemisellä. Nämä ovat hyvin olennaisia vaiheita videon jälkituotannossa, ja niillä myös vaikutetaan paljon videon lopputulokseen.</p> <p>Meininki-lyhytelokuva on koko Metropolian yhteisölle suunnattu, eri koulutusalojen yhteistyönä lyhytelokuva, jonka tavoitteena on parantaa yhteishenkeä ja lisäksi antaa opiskelijoille ja opettajille mietittäväksi, miten kommunikointia opettajien ja opiskelijoiden kesken voisi parantaa.</p>	
Avainsanat	video, tuotanto, elokuva, lyhytelokuva, elokuvatuotanto, jälkituotanto, leikkaus, editointi, videotuotanto

Author Title	Akseli Reima Post-production phases in short movie
Number of Pages Date	34 pages + 1 appendix 29 May 2013
Degree	Bachelor of Engineering
Degree Programme	Media Engineering
Specialisation option	Digital Media
Instructor	Erkki Rämö, Principal Lecturer
<p>The purpose of this thesis was to clarify different production phases in video post-production. Also a short-movie called “Meininki” was made during this project. The video-project started in autumn 2012 and it was done by spring 2013.</p> <p>The phases of video production are usually almost similar in different genres. The process starts with careful planning, it is important to think about post-production even when the project is still at the pre-production period. It is important to know what must be done in production-phase and what in the post-production.</p> <p>In a video production, when all the shooting is done, the material is transferred to the computer. Files have to be named clearly, so the editor can easily find the different files. The editor chooses, which scenes he/she is using, and then scenes are put in the right order. After the editing has to be completed with finalizing transitions between the scenes. This phase is called offline-editing.</p> <p>After offline-editing, the next phase is online-editing, which means that music, sound, effects and graphics are added finally in the mastering phase, where all the pieces are put together. In the film industry these phases are usually done by professionals who are specialized in their own fields.</p> <p>Short-movie “Meininki” is oriented to students and personnel of Metropolia University of Applied Sciences. The goal of this project is to improve spirit in Metropolia’s community and also to make people think about their communication and behavior with each other.</p>	
Keywords	video, editing, post-production, video-production

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Videotuotannon vaiheet	2
3	Meininki-lyhytelokuvan esituotanto	3
3.1	Esituotannon merkitys	3
3.2	Synopsis, käsikirjoitus ja kuvakäsikirjoitus	5
3.3	Suunnittelu ja aikataulu	7
4	Jälkituotannon työvaiheet	8
4.1	Meininki-lyhytelokuvan jälkituotanto	8
4.2	Jälkituotannon suunnittelu	9
4.3	Editointi ja leikkaajan tehtävät	10
4.4	Efektit	13
4.5	Musiikki ja äänet	15
4.6	Grafiikka	16
4.7	Värimäärittely	17
4.8	Masterointi ja arkistointi	18
5	Editointiohjelmat	21
5.1	Yleistä	21
5.2	Adobe Premiere Pro CS5 -editointiohjelma	23
5.3	Adobe After Effects CS5 -efektiohjelma	25
6	Onnistunut elokuvatuotanto	27
7	Yhteenveto	31
	Lähteet	32
	Liitteet	
	Liite1. Meininki-lyhytelokuvan synopsis	

1 Johdanto

Insinööritöön tavoitteena on perehtyä videotuotannon tekemisen eri työvaiheisiin, mutta keskityn työssä erityisesti jälkituotannon tekemiseen eli videon leikkaamiseen ja editointiin. Minulla on jo aikaisempaa kokemusta niistä työharjoittelun ja erilaisten opiskeluprojektien kautta, joten valinta opinnäytetyön aiheeksi tuntui luonnolliselta.

Insinööritöinä tehdään myös editointi lyhytelokuvassa ”Meininki”, jossa kerrotaan Metropolian pelisäännöistä ja toimintatavoista. Tarve videon tekemiselle syntyi henkilöstökyselyjen (Työterveyslaitoksen Parempi Työyhteisö -kysely ja Great Place to Work Institute Finlandin Parhaat Työpaikat -kysely) tulosten perusteella, ja päätettiin, että Metropolian koko yhteisölle tulisi tehdä yhteiset pelisäännöt. Videon avulla havainnollistetaan käytännönläheiset toimintatavat, jotka helpottavat jokapäiväistä arkea ja samalla heijastavat Metropolian arvoja. Työnimeksi tälle videotuotannolle annettiin ”Metropolian Meininki” ja myöhemmin itse lyhytelokuvan nimeksi tuli pelkistetympi ”Meininki”.

Video on tarkoitus näyttää uusille Metropolian opiskelijoille ja myös henkilökunnalle. Se tuotetaan yhteisprojektina monen eri Metropolia Ammattikorkeakoulun koulutusohjelman kanssa, mutta tekninen toteutus, eli kuvaaminen ja jälkituotannon tekeminen, ovat enimmäkseen mediatekniikan koulutusohjelman vastuulla. Olen itse mukana kaikissa videotuotannon vaiheissa, ja saan näin hyvän käsityksen tuotannon kulusta.

2 Videotuotannon vaiheet

Videotuotanto alkaa esituotantovaiheella, johon kuuluvat esimerkiksi suunnittelu, aikataulu, budjetointi, synopsiksen sekä käsikirjoituksen ja kuvakäsikirjoituksen tekeminen ja erilaisten sopimusten tekeminen. Koko esituotanto alkaa kuitenkin ideasta, jonka pohjalta video tehdään. Ennen tuotannon aloittamista on syytä miettiä vastauksia seuraaviin kysymyksiin: Miksi video tehdään? Mitä videolla halutaan sanoa? Kenelle video tehdään? Miten video toteutetaan? Esituotannon on hyvä olla huolellisesti tehtynä ennen varsinaisen tuotannon aloittamista, sillä mitä huolellisemmin esituotanto tehdään, sitä sujuvammin ja nopeammin myös kuvaukset sujuvat, ja hyvä esituotanto vaikuttaa toki myös jälkituotannon sujuvuuteen.

Esituotannon vaiheet eivät mene yleensä peräkkäin, vaan esimerkiksi aikatauluja ja budjettia joudutaan usein muuttamaan useaan otteeseen kuvausten edetessä, ja kuvausten viivästyminen hidastaa tietysti myös jälkituotannon aloittamista.

Esituotannon aikana mietitään tuotannossa ja jälkituotannossa tehtäviä ratkaisuja, eli esimerkiksi kuvakulmia, valojen ja kameroiden sijoittamista ja eri efektejä. On tärkeää, että on tiedossa mikä voidaan tehdä kuvauksissa ja mitkä jäävät leikkaajien ja muiden jälkituotannon tekijöiden huoleksi. (1, s. 1.)

Varsinainen tuotanto tarkoittaa videoprojektissa kuvauksia. Usein kuvauksiin ei tarvitse käyttää ihan niin paljon aikaa kuin jälkituotantoon, mutta kuvauksetkin vievät yleensä paljon aikaa ja niissä on eri haasteet kuin jälkituotannon tekemisessä. Kuvaaja on vastuussa siitä, miltä kuvan rajausta näyttää ja mistä kuvakulmasta on kuvattu. Kuvan rajausta on usein suunniteltu jo kuvakäsikirjoituksessa, mutta se voi myös muuttua, riippuen kuvauspaikasta.

Kuvauspaikoilla erityisesti valaistus ja tilan koko on syytä ottaa huomioon. Tilassa voi kuulua esimerkiksi ilmastoinnin ääni, joka häiritsee äänittämistä, tai tila on pieni ja pimeä, jolloin kuvaaminen hankaloituu. Tulee etukäteen miettiä kuvauspaikat valmiiksi ja käydä kuvausryhmän kanssa paikanpäällä, jos se on mahdollista.

Kuvauksien suunnittelun täytyy olla valmis jo esituotannon aikana, sillä kuvauspaikalla suunnitteluun ei ole järkeä tuhlaa aikaa, ja lisäksi kuvasryhmälle joudutaan maksamaan kuluneesta ajasta, mikäli kyse on ammattituotannosta.

Kun kuvaukset on saatu päätökseen, vuorossa on jälkituotanto, johon kuuluu materiaalin digitointi, leikkaus sekä äänen ja kuvan editointi. (2, s. 1.) Leikkauksessa vaiheet etenevät yleensä seuraavasti: materiaali siirretään tietokoneelle tai kiintolevylle, ja kohtaukset nimetään. Materiaalin siirtämistä ja nimeämistä kutsutaan loggaamiseksi. Jos materiaali on kuvattu muistikortille, se siirretään muistikortinlukijalla, mutta jos materiaali tulee nauhalta tai diskiltä, tarvitaan erillinen nauhuri, jolla diskit siirretään.

Kun materiaali on saatu siirrettyä, siirrytään raakaleikkaukseen, eli kuvatut kohtaukset laitetaan järjestykseen, ja samalla tehdään myös päätöksiä, mitä kuvatuista kuvista käytetään. Tämän jälkeen lisätään tarvittaessa siirtymäefektit ja samalla hiotaan leikkaukskohtia. Sen jälkeen on vuorossa äänien, grafiikan ja värimäärittelyn tekeminen. Viimeinen vaihe on materiaalin masterointi ja arkistointi.

Jo esituotannon aikana on syytä miettiä, missä muodossa video halutaan säilyttää ja mihin lopullinen video tallennetaan. Jos video laitetaan vain internetiin, laadun ei tarvitse olla niin hyvä, kuin esimerkiksi blu-ray-levyä tehtäessä. Usein arkistoidessa video kannattaa tallentaa niin hyvällä laadulla kuin mahdollista, sillä silloin siihen on myöhemmin mahdollista tehdä muutoksia, ilman että videon laatu kärsii liikaa. Kiintolevyllä ei ole suotavaa tallettaa pitkiä aikoja tiedostoja, sillä on mahdollista, että data korruptoituu tai kiintolevy menee rikki.

Ammattituotannoissa jälkituotannon vaiheet yleensä hajautetaan eri yrityksille, leikkausta lukuun ottamatta. Tämä tarkoittaa, että värimäärittely, grafiikka ja äänet tulevat usein muilta yrityksiltä kuin itse elokuvaa tai tv-sarjaa tuottavalta tuotantoyhtiöltä.

3 Meininki-lyhytelokuvan esituotanto

3.1 Esituotannon merkitys

Meininki-lyhytelokuvan esituotanto aloitettiin syksyllä 2012. Ensimmäisessä kokouksessa mietittiin alustavaa aikataulua ja työnjakoa ja lisäksi suunniteltiin käsikirjoitusta. Kokoukset jatkuivat samalla kaavalla, ja käsikirjoitus alkoi muotoutua lopulliseen muotoonsa, kunnes vuoden 2012 lopussa se oli jo lähes valmis.

Kokouksissa myös haettiin lisää tekijöitä työryhmään ja sovittiin työnjaosta vielä tarkemmin. Loppujen lopuksi lyhytelokuva toteutettiin melko pienellä määrällä tekijöitä, jos siis lasketaan vain ydintekijät, ja monet joutuivatkin tekemään paljon eri tehtäviä. Esimerkiksi ohjaaja teki myös jälkituotannon värimäärittelyn. Itse toimin leikkaajana, mutta avustin paljon myös kuvauksissa olemalla lisäksi kalustovastaavana ja klaffinkäyttäjänä.

Alun perin kuvaukset oli tarkoitus tehdä jo loppuvuodesta 2012, mutta aikataulusyistä kuvauksia siirrettiin muutamaan kertaan. Loppujen lopuksi vuoden 2012 lopulla oli muutama kuvauspäivä ja loput kuvaukset tehtiin 2013 tammikuussa.

Esituotanto on koko videotuotannon runko. Ilman hyvää esituotantoa tulee varmasti ongelmia kuvauksissa sekä jälkituotannossa. Meininki-lyhytelokuvassa aikataulut muutuivat moneen kertaan, ja kuvauspäiviä jouduttiin perumaan, vaikka esituotannossa kaikki pyrittiin suunnittelemaan niin hyvin kuin mahdollista. Suurin syy tälle oli se, että tuotanto toteutettiin kokonaan opiskelijatyönä, jolloin täytyi samalla hoitaa opiskeluun liittyviä velvollisuuksia. Paikkavarausten kanssa oli myös välillä ongelmia, ja lisäksi toinen juontajista loukkasi jalkansa ja tämäkin viivästytti kuvauksia. Esituotannon huolellista suunnittelua ei voikaan liikaa korostaa, mikäli halutaan saada video tehtyä aikataulussa ja mahdollisimman hyvin.

Esituotannon aikana mietitään myös, minkälaista laitteistoa käytetään. Tuotanto kuvattiin pääasiassa Canon 5D Mark 2- sekä Canon Mark 3D -kameroilla. Kuvassa 1 on Canon 5D Mark 2 -järjestelmäkamera. lyhytelokuvassa käytettiin paljon erityyppisiä ja -tehoisia valoja, esimerkiksi Arri-, Quartzline- ja Kinoflow-valoja. Niihin laitettiin myös kalvoja tarvittaessa, jos haluttiin valaistukseen kylmää tai lämmintä sävyä. Valojen lämpösävyt toimivat siten, että punertava valo on lämmin ja sinertävä kylmä. Mikrofoneina käytettiin Rode NTG2:ta ja Shuren MS391:sä.



Kuva 1. Canon 5D Mark 2 -järjestelmäkamera (3).

Jälkituotanto tehtiin pääasiassa Metropolian tietokoneilla Adobe Premiere Pro CS5- ja Adobe After Effects CS5 -ohjelmilla. Laitteiston kanssa ei tullut isompia ongelmia, välillä Adobe Premiere Pro tosin ei toiminut kovin hyvin, koska materiaalia oli projektitiedostossa niin paljon.

3.2 Synopsis, käsikirjoitus ja kuvakäsikirjoitus

Synopsis on 1–2 sivun luonnostelma videosta. Siinä kerrotaan pääpiirteittäin, mitä ollaan tekemässä ja minkä takia. Synopsiksessa määritellään videon tarkoitus eli se, miksi video tehdään, videon kohderyhmä eli se, kenelle video tehdään, ja videon sisältö eli se, millainen video tehdään. Liitteessä 1 Meininki-lyhytelokuvan synopsiksessa kerrotaan, että videon tarkoitus on luoda parempi ilmapiiri ja se on suunnattu koko Metropolian yhteisölle opiskelijoista henkilökuntaan. Synopsiksessa voidaan myös tehdä videon tekninen määrittely.

Yleensä mitä lyhyempi video on kyseessä, sitä tärkeämpi rooli synopsiksella on, ja erityisen suuri rooli synopsiksella on mainoselokuvissa. Synopsiksen perusteella määritellään videon kustannukset, tuotantoon käytettävä aika ja resurssit. Pidemmissä elokuvissa yleensä kaiken perustana on käsikirjoitus. (4, s. 28.)

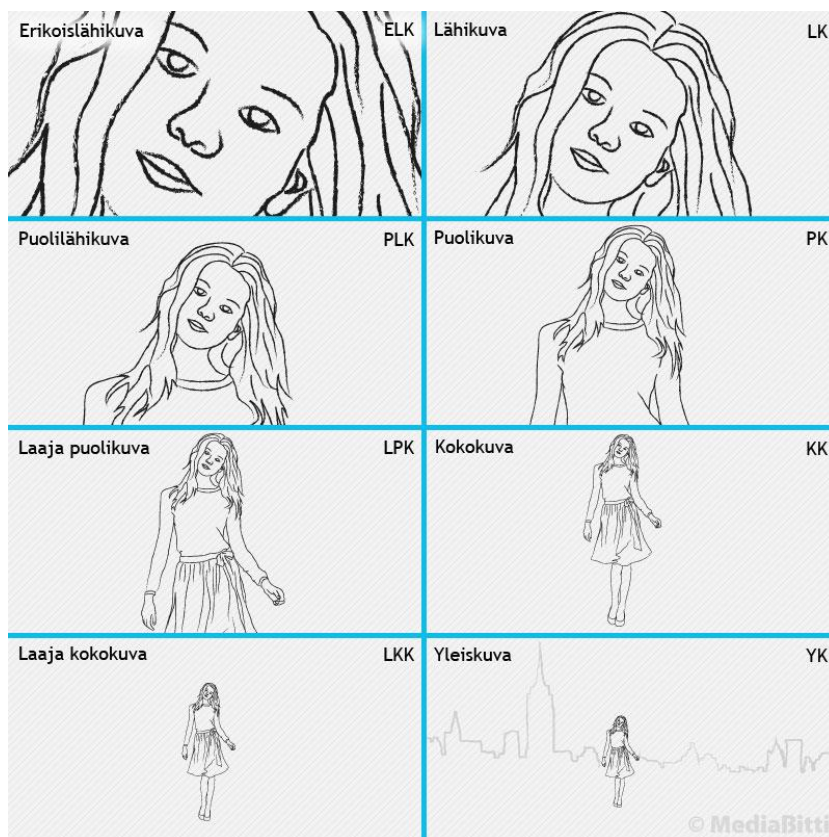
Käsikirjoituksen rooli riippuu siitä, minkälaista videotuotantoa ollaan tekemässä. Mitä enemmän vuoropuhelua ja juonta elokuvassa on, sitä tärkeämpi rooli käsikirjoituksella myös on. Käsikirjoittaminen on luovaa työtä, johon täytyy usein käyttää paljon aikaa, ja se kannattaakin tehdä huolellisesti.

On myös tärkeää, että käsikirjoituksessa huomioidaan tarkasti käytettävissä olevat resurssit. Meininki-lyhytelokuvassa oli käsikirjoittaja erikseen, mutta myös ohjaaja osallistui aktiivisesti käsikirjoituksen tekemiseen ja lisäksi koko tuotantoryhmä antoi omia ideoitaan käytettäväksi.

Käsikirjoitus voi myös muuttua tuotantoprosessin aikana, jos kuvaustilanteessa huomataan, että toisenlaiset vuorosanat sopivatkin paremmin, ja lisäksi myös näyttelijöiden suoritukset ja ominaispiirteet saattavat vaikuttaa käsikirjoitukseen. (4, s. 29; 5, s. 1.)

Kuvakäsikirjoitus (Story-board) on käsikirjoituksen pohjalta tehty sarjakuvamainen versio, josta nähdään kuvien rajaukset, kuvakoot ja kuvakulmat, usein lisänä on myös kameran liike ja kuvien kesto. Kuvakäsikirjoitus antaa hyödyllistä tietoa kuvaajille ja valaisijoille, jotta he tietävät, millä tyylillä kuvataan. Kuvakäsikirjoitus auttaa myös siihen että videosta tulee visuaalisesti yhtenäinen. Kuvakäsikirjoituksesta on usein hyötyä myös jälkitöiden tekemisessä, sillä leikkaaja näkee, miten kuvien pitäisi leikkautua toisiinsa. (6, s. 1.)

Kuvakoot merkitään kuvakäsikirjoitukseen kahdeksankuvanjärjestelmän mukaisesti, yleensä lyhennettynä. Kuvien järjestys laajasta tiiviiseen on: yleiskuva (YK), laaja kokokuva (LKK), laaja puolikuva (LPK), puolikuva (PK), puolilähikuva (PLK), lähikuva (LK) ja erikoislähikuva (ELK). Kuvakoot on määritelty ihmishahmon mukaan. (7, s. 1.) Kuvasta 2 näkee standardin mukaan määritellyt kuvakoot erikoislähikuvasta yleiskuvaan.



Kuva 2. Kahdeksanjärjestelmän mukaan määritellyt kuvakoot (8).

3.3 Suunnittelu ja aikataulu

Kaikki tuotannon tekeminen alkaa ensin ideoinnilla, ja tuotannon pohjana voi toimia esimerkiksi käsikirjoitus tai synopsis elokuvasta (9, s. 186). Varsinainen esituotanto alkaa kuitenkin vasta kun sopimukset on allekirjoitettu ja tuotanto voidaan virallisesti aloittaa. Meininki–lyhytelokuvassa ei tarvittu sopimuksia, sillä koko elokuva tuotettiin opiskelijoiden toimesta vapaaehtoistyönä. Lyhytelokuvan budjettikin alkoi muotoutua vasta kuvausten alettua ja loppujen lopuksi elokuvan rahoitukseen saatiin kaikki resurssit käyttöön, eli lähinnä valojen ja muun välineistön vuokraamiseen tarvittavat rahat.

Suunnitteluvaiheessa käsikirjoitus on yleensä jo valmis ja voidaan alkaa selvittää kuvauspaikkoja ja -aikoja. Lisäksi selvitetään, minkälaista kalustoa tarvitaan ja milloin. On tärkeää, että kaikki mahdollinen otetaan huomioon ja varaudutaan ongelmiin ennalta. Usein tämä vaatii paljon aikaa, ja tuottajalta vaaditaan paljon kärsivällisyyttä ja aikaa erityisesti tässä vaiheessa. Huolellinen suunnittelu kuitenkin keventää itse tuotannon tekemistä, sillä silloin, kun kaikki tietävät oman roolinsa tuotannossa, on helpompi myös lähteä tekemään kuvauksia.

Aikataulun suunnittelu on tärkeä osa esituotantoa. Usein aikataulua on mahdotonta suunnitella täydellisesti, mutta kannattaa pyrkiä suunnittelemaan se kuitenkin mahdollisimman huolellisesti. Kuvausten aikataulua on hankala arvioida kovin tarkasti, sillä kuvausten etenemiseen vaikuttaa niin moni seikka. Kuvauspaikalla voi olla meteliä, sää voi olla huono, tai näyttelijät eivät omaksu roolejaan aikataulussa. Kuvauspäivät usein venyvät pitkiksi. Aikataulut kannattaa suunnitella niin, että niihin on jätetty reilusti varaa mahdollisiin ongelmatilanteisiin, eikä niin, että kaiken pitää sujua täydellisesti, jotta pysytään aikataulussa. Itse kuvauksissa aikataulut harvoin kuitenkaan pitävät täydellisesti paikkansa, sillä niin monta muuttujaa vaikuttaa aikataulujen onnistumiseen. (10, s. 1.)

Kun suunniteltiin aikatauluja Meininki-elokuvassa, mietittiin kohtausten kuvaamiselle looginen järjestys ja jouduttiin myös huomioimaan se, mitä tiloja saatiin milloinkin käyttöön. Looginen järjestys ei tarkoita sitä, että kohtaukset kuvataan kronologisessa järjestyksessä, vaan kuvataan kaikki samassa paikassa tapahtuvat asiat samalla kertaa, jos se on mahdollista. Yleensä saatiin yhden kuvauspäivän aikana yksi melkein kokonainen kohtaus kuvattua, ja elokuva koostui loppujen lopuksi kymmenestä kohtaukses-

ta, jotka kuvattiin 13 kuvauspäivän aikana. Kuvauspäivät olivat usein pitkiä ja melko raskaitakin päiviä, mutta onneksi mitään suuria riitoja ei kuvausryhmän sisällä kuitenkaan ollut.

Meininki-elokuvan kuvaukset sujuivat suurelta osin hyvin; ongelma oli lähinnä siinä, että joinakin kuvauspäivinä materiaalia piti kuvata paljon ja näin päivät venyivät välillä yli 12-tuntisiksi. Olisi ollut hyvä, jos kuvauspäiviä olisi ollut vieläkin enemmän, mutta aikataulun puitteissa se ei ollut mahdollista. Kuvauspäivät ovat suoraan suhteessa elokuvan budjettiin, minkä takia yleensä tuottaja pyrkii pitämään määrän minimissä.

4 Jälkituotannon työvaiheet

4.1 Meininki-lyhytelokuvan jälkituotanto

Leikkasin Meininki-elokuvan Adobe Premiere Pro CS5 -ohjelmalla. Kun sain materiaalin nähtäväkseni, olin siihen enimmäkseen tyytyväinen. Joitakin pieniä virheitä oli, esimerkiksi kuvan rajausta oli vähän outo joissain kohtauksissa ja lisäksi värimaailma oli vähän erilainen, kun jouduttiin välillä käyttämään eri kameroita.

Leikkaus eteni niin, että tutustuin ensin materiaaliin läpikotaisin ja samalla katsoin, mitkä kohtaukset ovat parhaita. Parhaat kohtaukset merkittiin myös kuvausraportteihin. Tämän jälkeen aloin tehdä ensimmäistä leikkausversiota leikkausassistentti Visa Järvisen kanssa. Kun olimme saaneet muutaman ensimmäisen kohtauksen valmiiksi, kävimme niitä läpi ohjaaja Joonas Schwankin kanssa. Tämän jälkeen leikkasin elokuvan melkein loppuun leikkausassistentin kanssa, ja sitten hioimme yhdessä ohjaajan kanssa leikkauksen lopulliseen muotoonsa.

Adobe After Effects CS5-ohjelmaa käytettiin yhden kohtauksen tekemiseen. Sen avulla saimme studiokohtauksen TV-ruudulle lisättyä videokuvaa. Sen tekeminen osoittautui melko haastavaksi, sillä studiokuvissa käytetään myös zoomia, jolloin kuvanrajaaminen oli haastavaa. Ongelmia aiheutti myös se, että elokuvan juontaja käveli televisioruudun edestä, jolloin kuva täytyi saada oikein rajattua, niin ettei televisiokuva peittänyt juontajaa, vaan päinvastoin, ja samaan aikaan videokuvan tuli skaalautua oikealla tavalla. Loppujen lopuksi nämä kuvat täytyi rajata yksi kuva (frame) kerrallaan, minkä tekemi-

nen oli melko hidasta. Kuvasta onnistuttiin kuitenkin saamaan luonnollisen näköinen, eikä videokuvasta tule edes ajatelleeksi, että se on jälkituotantovaiheessa lisätty.

Editointivaiheessa ei käytetty juuri mitään muita kuin suoria leikkauksia, mutta parissa kohtauksessa käytettiin slide-kuvaa, jossa kuva tulee toisen kuvan päälle sivusuunnasta tai ylhäältä alas. Tekemiseen meni oma aikansa, ja kuvien rajaaminen osoittautui näissä kohtauksissa erityisen hankalaksi. Videosta saatiin kuvakäsikirjoituksen mukainen, ja siirtymät onnistuivat hyvin.

Aikaa offline-leikkauksen eli varsinaisen leikkauksen tekemiseen meni noin kaksi viikkoa, minkä jälkeen minun työni oli tehty. Tämän jälkeen alkoi äänitöiden ja värimäärittelyn tekeminen. Äänimies Jani Miettinen vastasi myös äänitöiden tekemisestä, ja ohjaaja Joonas Schwank teki värimäärittelyn ja lopullisen online-leikkauksen. Äänityöt ja värimäärittely tehtiin myös Premiere Pro CS5 -ohjelmalla, vaikka muitakin vaihtoehtoja mietittiin. Tämän jälkeen vuorossa oli videon lopullinen koosto ja masterointi.

Olen videoon kokonaisuutena tyytyväinen. Olisin itse aloittanut videon jotenkin eri tavalla, sillä minusta kuvakulman vaihdot ja vuorosanat ensimmäisessä kahdessa kuvassa eivät toimi kovin hyvin. Lisäksi ruokalakohtauksen jonottaminen näyttää vähän oudolta, ja jo kuvausvaiheessa tuntui siltä, että tämä kohtaus on vaikea saada toimimaan. Äänet kuitenkin pelastivat paljon, ja loppujen lopuksi kohtaus toimi ihan kohtalaisesti.

Olin tyytyväinen koko kuvausryhmän toimintaan, ja erityisesti viimeisinä kuvauspäivinä kuvaukset sujuivat ammattimaisella otteella. Näin suuri projekti olisi vaatinut vieläkin enemmän kuvauspäiviä, mutta aikataulusyistä se ei onnistunut.

4.2 Jälkituotannon suunnittelu

Jälkituotannon tekeminen alkaa aina huolellisella suunnittelutyöllä. Ennen jälkituotannon aloittamista leikkaajalla ja muilla jälkituotannon tekijöillä täytyy olla selvillä, minkä tyyppinen lopputuotoksesta halutaan ja miten se toteutetaan. Leikkaaja ja ohjaaja tekevät yhteistyötä, ja yleensä ohjaajalla on jonkinlainen visio, miltä hän haluaa videon näyttävän. Leikkaajan tehtävänä on koota video, ja leikkaaja tekee paljon myös itsenäisiä päätöksiä leikkauskohtien ja elokuvan visuaalisen ilmeen suhteen. Riippuu ohjaajasta, kuinka paljon hän valvoo jälkitöiden tekemistä, ja esimerkiksi TV-alalla leikkaajilla

on melko vapaat kädet eikä ohjaaja usein puutu editointiin niin paljon kuin elokuva-alalla.

Jälkituotannon suunnitteluun kuulu myös editointihuoneen pystytys ja kaiken tarvittavan välineistön hankinta jälkitöiden tekemiseen, eli tietokoneet, ohjelmistot, mahdollisesti XDCAM-nauhuri ja kiintolevyt varmuuskopiointiin. Lisäksi täytyy tietoenkin suunnitella jälkitöille aikataulut ja päättää, montako henkilöä jälkitöitä tekee ja tarvitaanko assistentteja. Lisäksi on tärkeää, että työnkulku on selvillä, eli tehdäänkö jälkituotannon eri vaiheita samanaikaisesti vai tehdäänkö perinteisesti ensin offline-leikkaus eli varsinaisen leikkaus ja vasta sen jälkeen värimääritys ja äänityöt.

Materiaali täytyy ennen leikkaamisen aloittamista siirtää ja samalla järjestää helposti työstettävään muotoon. Tätä kutsutaan loggaamiseksi. On tärkeää, että kansiot ja tiedostot on nimetty yksiselitteisesti ja järjestelty selkeästi. Yleensä tiedoston nimessä on päivämäärä, mikä eng-ryhmä on kuvauksen hoitanut ja monesko diskki on kyseessä, mikäli materiaali tulee diskeillä. Esimerkiksi mikäli 30.9. toinen eng-ryhmä kuvasi Antin haastattelun ja kyseessä on päivän viides diskki, se kannattaa nimetä tähän tyyliin: *3009_eng2_D5_haast_Antti*. Usein harjoittelijat hoitavat ammattituotannoissa loggaamisen, ja vaikka se onkin helppoa ja pitkälti rutiinityötä, se on myös todella tärkeä vaihe tuotannossa. (11, s. 16–17.)

4.3 Editointi ja leikkaajan tehtävät

Leikkaajan tai editoijan tehtävänä on muodostaa visuaalisesti yhtenäinen kokonaisuus kuvatuista materiaaleista. Jos leikkausta halutaan ajatella vain teknisestä näkökulmasta, leikkaaminen on kuva- ja äänitosten liittämistä toisiinsa. Kuulostaa helpolta ja yksinkertaiselta, mutta on aikaa vievää ja usein haastavaakin. Leikkausvaiheeseen vaikuttaa paljon kuvatuksen materiaalin laatu, sillä huonoja panoroitteja tai epätarkkaa kuvaa ei voi enää korjata leikkauspöydällä. (12, s. 25.)

Yleensä leikkaajan tavoitteena on kuvien jatkuvuus, mutta tätä jatkuvuutta voidaan myös rikkoa tarvittaessa. Elokuvassa ajan ja paikan vaihteluita kutsutaan siirtymiksi, ja ne voidaan toteuttaa monilla eri tavoilla. Siirtymien sujuvuus ja loogisuus on leikkaajan vastuulla, vaikka kuvauksissa tapahtuvia virheitä onkin usein mahdotonta korjata.

Leikkaajan työt alkavat sen jälkeen, kun leikkausassistentit ovat siirtäneet ja nimenneet materiaalit. Leikkaajan on tärkeää tuntea kuvattu materiaali kokonaan. Kun materiaali on selvillä, hän valitsee kuvatusta materiaalista parhaat otot ja tekee paljon valintoja, jotka ovat tärkeitä elokuvan kannalta. Leikkauksen rytmi, kohtausten siirtymät, kohtausten nopeus ja kuvan laatu ovat esimerkkejä näistä valinnoista. Leikkaajan tarkoituksena on tehdä videosta mahdollisimman tyydyttävä kaikille osapuolille, mutta samalla on tärkeää kunnioittaa leikkaajaa luovan työn tekijänä. (12, s. 27.)

Leikkaajan tulee osata myös yhdistää tunnelmia ja ajatuksia, niin vaikealta kuin se kuulostaakin. Usein elokuvissa on useita eri teemoja, joita johdatellaan eri suuntiin, ja samalla voi syntyä uusia teemoja ja jännitteitä. Leikkaajan tulee tietää, mikä elokuvan ”punainen lanka” on, jotta hän voi rytmittää leikkauksen oikealla tavalla. (12, s. 35)

Videomuodossa tallennetun kuvan ja äänen jälkikäsittely on aivan oma taiteenlajinsa, eivätkä siihen ei päde samat säännöt kuin kameran edessä tapahtuviin tapahtumiin. Yksi tärkeimmistä edellytyksistä, että leikkaustyö ylipäättensä voi onnistua, on se, että kameralla kuvatut tapahtumat noudattavat käsikirjoituksen kerrontaa.

Tähän vaikuttaa ratkaisevasti myös kameratyöskentely. Vakaat ja hallitut kameranliikkeet, kuvakulmien ja eri kuvakokojen sopiva tarjonta, valaistus, äänityöskentely ja monet muut asiat vaikuttavat ratkaisevasti leikkauksen lopputulokseen. On myös tärkeää, että materiaalia kuvataan tarpeeksi, jotta leikkaajalla on liikkumavaraa, ja mahdollisuus tällöin myös valita sopivimmat otokset.

Kun leikkaaja tekee materiaalista valintoja, hänen tulisi käydä läpi seuraavat hyvin keskeiset päätökset:

- mitä kohtauksia käytetään lopullisessa videossa ja mitä jätetään pois
- mikä on kohtauksien järjestys
- missä kohtaa kuvat vaihtuvat
- miten kohtaukset ovat yhteydessä toisiinsa.

Leikkaajan tulee miettiä aina asioita sekä visuaalisesta eli taiteellisesta että teknisestä näkökulmasta. On tärkeää, että leikkaaja osaa käyttää tekniikkaa hyvin, oikeiden taiteellisten ratkaisujen saavuttamiseksi. Tärkeää on myös, että kuvien välillä on jonkin-

lainen linkki, jotta kuvat vaihtuvat sujuvasti. Kuvan liike, kuvakulma ja kuvakoon muutos vaikuttavat kaikki kuvan jatkuvuuteen.

Klaaffivirheiksi sanotaan virheitä, joissa kuvien jatkuvuus ei toimi halutulla tavalla, eli esimerkiksi henkilön takin väri vaihtuu kohtauksen aikana. Klaaffivirheitä ovat myös näyttelijöiden epäloogiset reaktiot tarinaan nähden ja esimerkiksi ajan kulumisen epäonnistunut näyttäminen, esimerkiksi päivä vaihtuu yöksi ilman, että sitä kerrotaan mitenkään katsojalle. Elokuvan tunnelma ja ammattimaisuus kärsivät, mikäli tämänkaltaisia virheitä on paljon elokuvassa, ja siksi on syytä olla tarkkana että niitä ei tule tai ainakaan ne eivät saa olla liian silmään pistäviä. (12, s. 81–82.)

Elokuva on aina vuorovaikutusta katsojan kanssa, ja katsojalle tulee antaa myös riittävästi tilaa ja aikaa, jotta hän voi sisäistää kaiken näkemänsä ja kuulemansa. Jälkitöiden lopullisena tavoitteena on tehdä teos, jonka katsoja ymmärtää ja johon voi myös samaistua; parhaimmillaan tuottaa myös elämys. Yksi asia, johon kannattaa kiinnittää huomiota elokuvaa tehtäessä, on se, että elokuvan tekijöille elokuva on tuttu ensimmäisestä viimeiseen kuvaan, mutta katsojalle ei. Tällöin on tärkeää, että elokuvassa esimerkiksi ajan ja paikan vaihtumiset tehdään selväksi myös katsojalle, eikä oleteta sen olevan itsestäänselvyys. (12, s. 38.)

Mikäli katsoja ei ymmärrä kaikkea elokuvan ajasta, paikasta, tai henkilöistä, elokuva tuntuu katkeilevalta. Toisaalta elokuvaa ei myöskään pitäisi tehdä liian selväksi, vaan katsojalle pitäisi antaa mahdollisuus tehdä myös omia johtopäätöksiä elokuvasta. (12, s. 38.) Mikäli katsoja arvaa elokuvan kaikki juonenkäänteet, jossain on epäonnistuttu. Elokuvan leikkaaminen on luovaa työtä, ja elokuvassa kohtaukset ja siirtymät tulee jäsentää dialogiin toistensa kanssa, mutta mikä vieläkin tärkeämpää, yleisön kanssa. Samalla leikkauksen tekijällä tulee olla koko ajan mielessä, mitä hän haluaa sanoa ja mikä on hänen tavoitteensa elokuvaa tehdessä.

Yksi leikkaustyön tärkeimmistä sekoista on oikean rytmien saavuttaminen. Rytmitysyntyy kuvan ja äänen vuorovaikutuksesta, ja tavoitteena on, että ajankäsitys muuttuu elokuvaa katsoessa ja metrinen aika muuttuu elämykselliseksi ajaksi. Leikkaajan tehtävänä on viedä tarinaa eteenpäin, ja on tärkeää miettiä, miten kerrontaa viedään eteenpäin, miten äänet järjestellään ja miten paljon kerronnasta jätetään katsojan omien mielikuvien varaan.

Rytmiä voidaan sanoa elokuvan sydämeksi, sillä sen avulla katsoja saadaan mukaan elokuvan maailmaan. Se syntyy vastakkaisten elementtien vaihtelusta, eli esimerkiksi levon ja toiminnan, kuvan ja äänen sekä musiikin ja hiljaisuuden vaihtelusta. Rytm ei ole koskaan täydellinen. vaan siinä on aina myös jotain sattumanvaraista, ja näin ollen se on myös inhimillistä

Offline-leikkaus

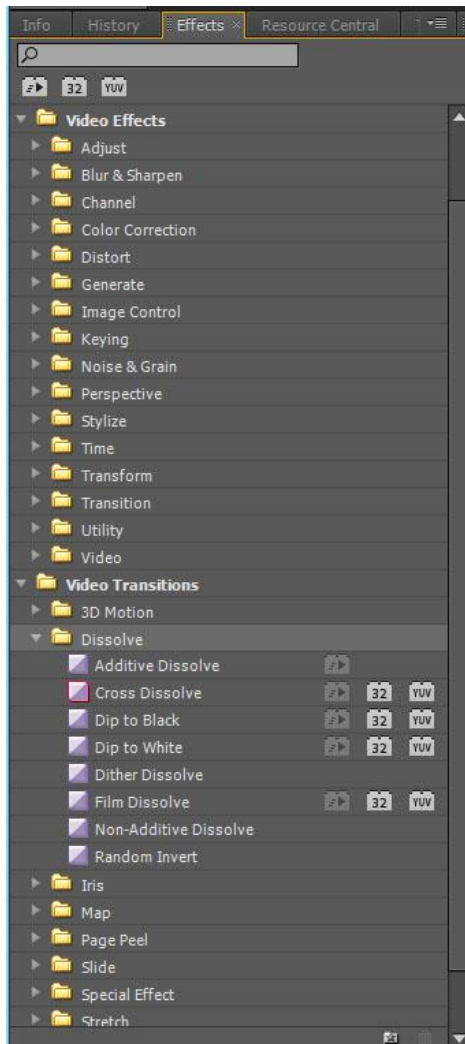
Offline-leikkauksella tarkoitetaan, että materiaalia ei leikata vielä täysresoluutiolla, vaan käytetään pienempää, sillä näin leikkausohjelma pystyy käsittelemään materiaalia helpommin, ilman katkoksia. Offline-leikkaus tarkoittaa siis varsinaista leikkausta, eli kohtauksen järjestämistä, valitsemista ja erilaisten siirtymien tekemistä (13, s. 1). Värimäärittelyä ja äänitöiden tekemistä, jotka tehdään tämän jälkeen, kutsutaan online-leikkaukseksi, sillä ne tehdään materiaalin täydellä laadulla. Meininki-lyhytelokuvan offline-leikkaus kesti noin kaksi viikkoa keskimäärin 5–6 tuntia päivässä työskennellen. Aikaa meni eniten siirtymäkohtien tekemiseen ja hiomiseen, mutta myös parhaiden otosten valitsemiseen.

Online-leikkaus

Online-leikkaus tarkoittaa offline-leikkauksen eli varsinaisen leikkauksen jälkeistä työvaihetta. Useimmiten siihen kuuluvat äänityöt ja värimäärittely, lisäksi myös efektien ja grafiikan lisääminen (13, s. 1). Online-leikkausta tekevät usein eri henkilöt kuin leikkaaja. Äänileikkaaja miksaa ja synkronoi äänet, ja värimäärittelijä tekee värimäärittelyn. Nykyään tosin leikkaajat tekevät yhä enemmän näitäkin vaiheita.

4.4 Efektit

Efektit eivät ole kovin suuressa osassa Meininki-lyhytelokuvassa. Yhdessä kohtauksessa lisättiin Adobe After Effects -ohjelmalla videokuvaa TV-ruudun päälle, mutta muuten efektejä ei ollut käytössä. Adobe Premiere Prossa on laaja valikoima erilaisia efektejä, kuten kuvasta 3 näkyy.



Kuva 3. Adobe Premiere Pro CS5 -editointiohjelman efektivalikoima (14).

Efektejä käytetään siirtymiin, värimäärittelyyn ja kuvan muokkaukseen liittyen. Usein editointiohjelmissa tärkeimpiä käytettyjä efektejä ovat ristiin häivytyks (cross dissolve), mustaan häivytyks (dip to black) ja valkoiseen häivytyks (dip to white). Meininki-elokuva ei ole sen luonteinen, että efektien käyttämiselle olisi paljoakaan tarvetta. On aina tärkeää miettiä, miten paljon efektejä käytetään, sillä usein liiallinen efektien käyttö tekee myös amatöörimäisen vaikutelman videoon.

Efekteillä voi saada todella paljon aikaan, ja esimerkiksi Hollywood-elokuvissa niillä on myös todella tärkeä rooli. Efektit tekee yleensä niiden tekemiseen erikoistunut henkilö eikä leikkaaja, jollei leikkaajalla sattumalta ole kokemusta niiden tekemisestä.

Yksi tunnetuimmista efektiohjelmista on Adobe After Effects -efektiohjelma, jolla voidaan tehdä monipuolisesti erilaisia efektejä ja grafiikkaa videolle. Efektejä voidaan käyttää monella eri tavalla: joko ne voidaan tehdä kokonaan digitaalisesti tai sitten videokuvaa käsitellään, jotta saadaan haluttu efekti aikaan. On myös mahdollista luoda efektejä ihan fyysisesti, esimerkiksi räjähdysä, tulta tai sadetta, mutta niiden tekeminen on usein kallista ja vie paljon aikaa.

4.5 Musiikki ja äänet

Musiikin ja ääniefektien tekeminen ja äänien miksaus on tärkeä osa elokuvan jälkikäsittelyä. Kuvauksissa tehdyt ratkaisut ja välineistö vaikuttavat aina paljon lopputulokseen. Äänimies käyttää yleensä kuvauksissa haulikkomikrofonia, jonka saa suunnattua hyvin, ja lisäksi on hyvä olla langattomia mikrofoneja, mikäli tarve vaatii. Riippuu mikrofoni määrästään, monelleko raidalle dialogit nauhoitetaan. Meininki-elokuvassa käytettiin useimmiten ainoastaan yhtä mikrofonia nauhoittamiseen.

Yleensä äänen jälkikäsittely aloitetaan materiaalin läpikäymisellä, eli kuunnellaan, miten laadukasta ääntä on saatu nauhalle. On todella tärkeää, että nauhalle saatu ääni on laadukasta, sillä huonolaatuista ääntä on vaikea, jos ei mahdotonta pelastaa.

Äänen jälkikäsittely voidaan jakaa kahteen vaiheeseen: dialogileikkaukseen ja miksausukseen. Dialogileikkauksessa keskitytään äänenpainotuksiin ja mahdollisiin puheen taukoihin. Tavoitteena on että dialogi kuulostaa uskottavalta. Miksausvaihe tarkoittaa sitä, että ääniraidat tahdistetaan toistensa kanssa ja niiden keskinäiset suhteet ja taajuudet muokataan sopiviksi. (15, s. 1.)

Äänen jälkikäsittelystä vastaava tekee yleensä yhteistyötä leikkaajan ja ohjaajan kanssa, välillä pelkästään ohjaajan. Ohjaajalla on kuitenkin aina viimeinen sana, niin äänemiksauksesta kuin leikkauksestakin. Ohjaaja ja äänimies keskustelevat, millaista äänimaisemaa elokuvalla haetaan ja miten äänitehosteet ja musiikki tuotetaan, sävellettäänkö itse vai otetaanko musiikki esimerkiksi musiikkikirjastosta.

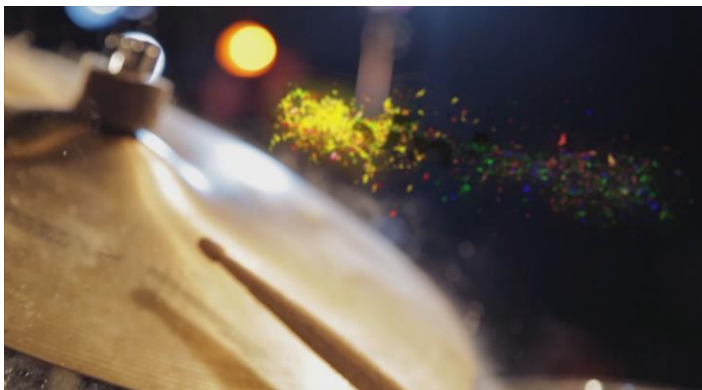
Meininki-lyhytelokuvassa äänisuunnittelusta ja kaikesta äänenjälkikäsittelystä vastasi myös äänimiehenä toiminut Jani Miettinen. Musiikki ja äänitehosteet tehtiin Fruity Loops -ohjelmalla, äänen jälkikäsittely ja miksaus taas Adobe Premiere Pro CS5:llä.

4.6 Grafiikka

Grafiikka lisätään useimmiten, kun video on saatu melkein valmiiksi. Grafiikkaan kuuluvat esimerkiksi videossa esiintyvät alku- ja lopputekstit, muut tekstit ja erilaiset 3D-efektit. Yleensä grafiikka tehdään jollain muulla ohjelmalla kuin itse editointiohjelmalla, ja tämän jälkeen grafiikat tuodaan videoprojektiin. Tunnetuimpia grafiikkaohjelmia ovat esimerkiksi 3DS Max ja Blender, mutta ohjelmia on tehty paljon, sekä ilmaisohjelmia että tuhansien eurojen ammattilaisohjelmistoja. Grafiikkaa voidaan tehdä myös Adoben After Effects -ohjelmalla ja myös esimerkiksi Adoben Photoshop CS5 -kuvankäsittelyohjelmalla.

Yleensä TV- ja elokuva-alalla grafiikkaa eivät tee leikkaajat, vaan sen tekeminen on oma alansa. Alku- ja lopputekstien suunnittelu on myös oma taiteenlajinsa. Karkeasti voidaan sanoa, että alkutekstit usein johdattavat elokuvan maailmaan ja siinä kerrotaan päänäyttelijät ja elokuvan taiteellisesti vastuulliset henkilöt. Lopputeksteissä taas kerrotaan koko työryhmä ja muut yhteistyökumppanit.

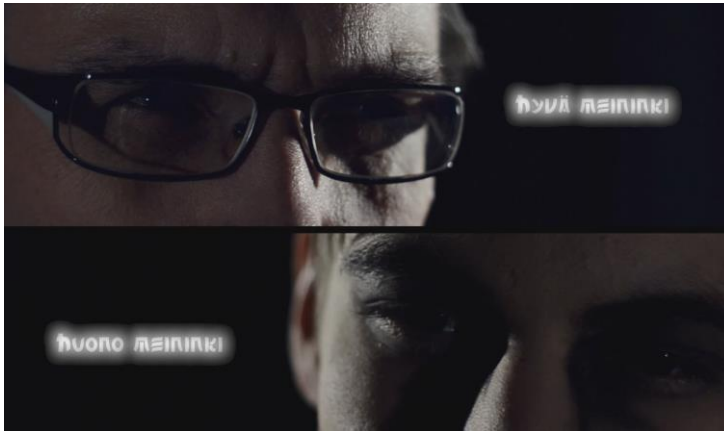
Meininki-lyhytelokuvassa on käytetty alkuteksteissä grafiikkaa, jossa sana meininki hajoaa tomuksi, kuten kuvasta 4 näkee.



Kuva 4. Meininki-teksti hajoaa tomuksi lyhytelokuvassa "Meininki".

Emme kuitenkaan tehneet muita alkutekstejä elokuvalle, sillä emme katsoneet sitä tarpeelliseksi näin lyhyessä elokuvassa. Lopputeksteistä tulikin melko pitkät ja niiden "rullaaminen" kestää monta minuuttia. Niistä tuli mielestäni hillityt ja tyylikkää, vaikka ei

kovinkaan omaperäiset. Muuta grafiikkaa elokuvassa ovat sanat ”hyvä meininki” ja ”huono meininki”, jotka näkyvät kuvassa 5.



Kuva 5. ”Hyvä meininki”- ja ”Huono meininki” -tekstit Meininki-elokuvassa.

4.7 Värimäärittely

Värimäärittely on tärkeä osa ammattimaista editointiprosessia. Useimmiten se tehdään vasta, kun elokuvan leikkaus on muuten jo valmis ja esimerkiksi kaikki siirtymäkohdat ja efektit ovat valmiita. Värimäärittelyssä voidaan korjata mahdollisia värivirheitä, mutta lisäksi tärkeä osuus on sillä, että elokuvalla saadaan yhtenäinen ilme ja tunnelma, jota voidaan myös korostaa värien avulla. Käytännössä värimäärittelyssä pätevät samat säännöt kuin kuvankäsittelyssäkin. Elokuvan jatkuvuutta voidaan myös parantaa värimäärittelyn avulla, sillä värimaailman vaihtelu elokuvan sisällä vaikuttaa tietenkin myös elokuvan jatkuvuuteen.

Tunnetuimpia värimäärittelyohjelmistoja ammattikäytössä ovat DaVinci 2K, Autodeskin Lustre ja Filmlightin Baselight. Ohjelmistojen lisäksi värimäärittelyssä käytetään värimäärittelylaitteita, jotka tulevat ammattiohjelmistojen mukana. Tärkein asia värimäärittelyssä on reaaliaikaisuus, sillä työ täytyy pystyä katsomaan alusta loppuun ilman katkoja. (16, s. 16.)

Värimäärittelyn tekee yleensä värimäärittelijä, eli leikkaajat eivät yleensä tee värimäärittelyä. Värimäärittelijä tekee yhteistyötä ohjaajan kanssa, ja he neuvottelevat siitä, millaista värimaailmaa videoon haetaan ja mitä virheitä tulisi korjata.

Värimäärittelyn tekeminen on pakollista, mikäli tehdään vähänkään ammattimaista videota. Tämä johtuu yksinkertaisesti siitä, että vaikka kameratyöskentely on kuinka tarkkaa, aina ympäristön valaistusta ja kameran valkotasapainoa ei voida tarpeeksi hallita. Mikäli videon värimaailma vaihtelee paljon tai värit ovat haalistuneita tai muuten todella vääristyneitä, se välittömästi siirtää katsojan huomion pois itse videosta ja sen tapahtumista.

Värimäärittelyn avulla on mahdollista saada videosta todella erikoisenkin näköinen, ja tätä käytetään hyväksi erityisesti fiktiivisissä elokuvissa. Värien avulla on mahdollista leikitellä valoilla ja varjoilla, ja esimerkiksi elokuvien ajan- ja paikanvaihdoiksi voidaan havainnollistaa värimäärittelyn avulla. Värimaailma voi myös toimia elokuvan yksittäisenä tyylikeinona, sillä vielä nykyäänkin tehdään mustavaloelokuvia, vaikka se on melko harvinaista.

Värimäärittelyn Meininki-elokuvassa teki myös ohjaajana toiminut Joonas Swanck. Värimäärittelykin tehtiin Adoben Premiere Pro CS5 -ohjelmalla. Värimaailma on elokuvassa valoisa ja värikäs. Mielestäni värimäärittely onnistui hyvin, mutta olisi voinut olla myös parempi. Jotkin kuvat näyttävät hieman haaleilta, mutta kokonaisuus toimii kuitenkin hyvin.

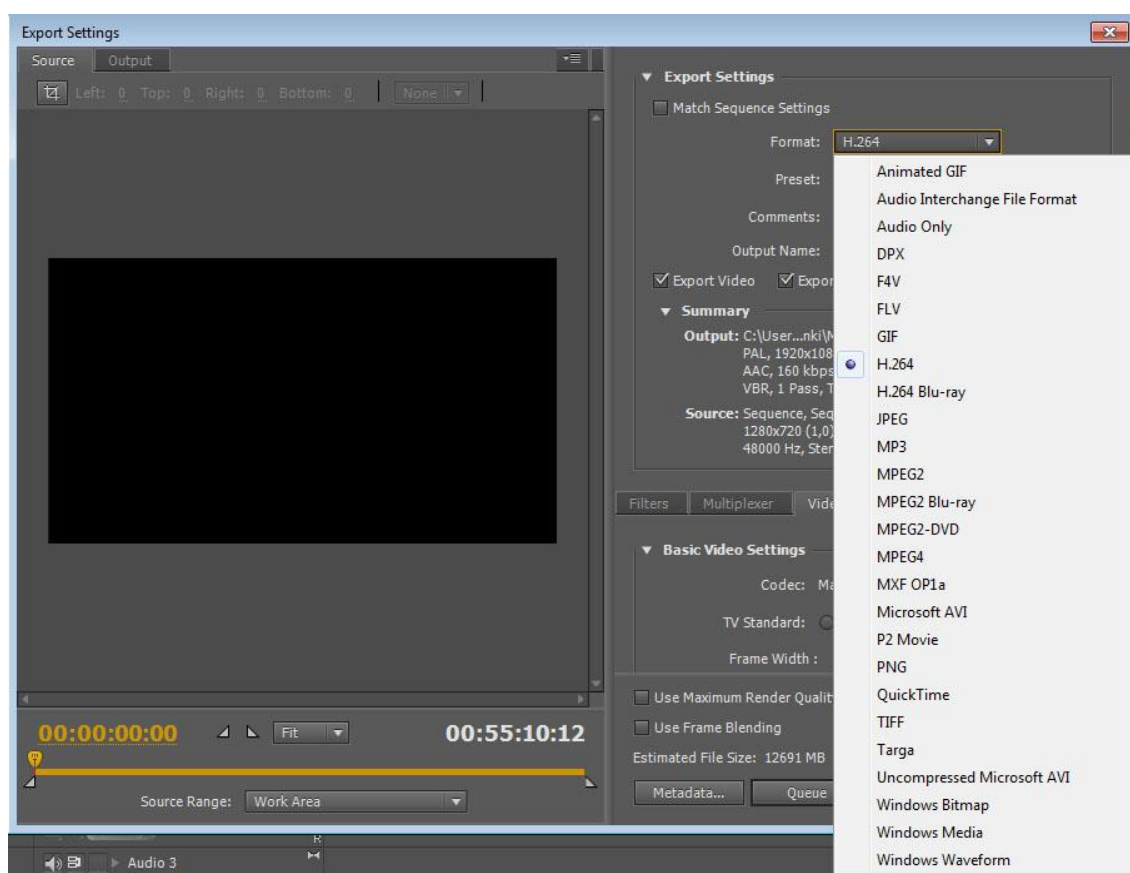
4.8 Masterointi ja arkistointi

Kun video on saatu lopullisessa muodossa valmiiksi, eli leikkaus, efektit, grafiikka, äänet ja värimäärittely on tehty, voidaan siirtyä seuraavan vaiheeseen eli videon masterointiin. Tässä vaiheessa projektiin tuodaan vielä grafiikka, esimerkiksi lopputekstit ja alkutunnus, sekä äänet. Masteroinnissa kaikki videon palaset kootaan viimeistä kertaa paikalleen, ja tässä vaiheessa mitään suuria muutoksia ei videoon ole enää tulossa, vaan tehdään enää pientä hienosäätöä.

Masterointiin vaikuttaa paljon videon laatu, eli millä asetuksilla video on kuvattu ja miten videota on sen jälkeen käsitelty. Mikäli kuvataan elokuvaa, yleinen tapa levitykseen on DVD tai blu-ray, mutta muitakin vaihtoehtoja on. Elokuvan master-versio on aina laadultaan paras mahdollinen, eikä se näin ollen mahdu edes yhdelle DVD-levylle. Elokuva täytyy pakata, mikäli se halutaan mahdollistaa yhdelle DVD-levylle, ja elokuvaa joudutaan mahdollisesti myös pakkaamaan tehtäessä värimäärittelyä tai efektejä.

Videon pakkaaminen vaikuttaa aina sen laatuun, eli mitä paremmalla laadulla alkuperäismateriaali on kuvattu, sitä parempi on aina myös lopputulos. Kannattaa kuvata materiaali niin hyvällä laadulla kuin mahdollista, jotta sen jälkeen materiaalia pakattaessa ja laadun huonontuessa kuvanlaatu on kuitenkin käyttökelpoista.

Videon viimeistelyvaiheessa on tärkeää tietää, mihin formaattiin lopullinen video halutaan. Formaatti riippuu siitä, mihin käyttöön video on tulossa, eli tehdäänkö DVD, Blu-Ray, vai tuleeko vain internetjulkaisu. Kuvasta 6 näkyy, että Adobe Premiere Prossa on todella kattava valikoima eri formaatteja ja tiedostomuotoja, joihin lopullisen videon voi koostaa.



Kuva 6. Videoformaattivaihtoehtoja Adobe Premiere Pro CS5:ssä (17).

Kun video on valmis eli viety haluttuun muotoon, on vuorossa materiaalin arkistointi. Arkistointi on lain mukaan pakollista, mikäli tehdään julkiseen levitykseen videota, ja siitä on myös muuten hyötyä, sillä näin projektin pariin voidaan palata vielä uudestaan, mikäli tarve vaatii. Hyvänä nyrkkisääntönä voidaan pitää sitä, että kaikki tiedostot pitäisi olla aina vähintään kahdessa paikassa, jotta ne ovat varmasti turvassa.

Videotiedostot

Digitaalisia videotiedostoja on useita erialisia, ja ne toimivat eri ympäristöissä. Videon tiedostomuoto ei itsessään sisällä mitään videon koko- tai laatumäärittäjiä, eli video voi olla todella pieni, vaikka 20 * 20 pikseliä tai Full HD -resoluutiolla kuvattu, eli 1920 * 1080 pikseliä. Tiedostomuoto on siis avoin videon eri ominaisuuksille, ja näin video on mahdollista pakata eri tavoilla.

Esimerkiksi Microsoftilla ja Applella on omat tallennusmuotonsa. Microsoft käyttää AVI-tallennusmuotoa, ja Applella on taas käytössä QuickTime, joka toimii myös Windows-käyttöjärjestelmässä. QuickTime on monipuolisempi kuin AVI, ja se voi sisältää myös 2D- tai 3D-grafiikkaa. QuickTime-tiedostomuotoa käytetään paljon editoinnissa, ja lisäksi QuickTimessa on hyvät ominaisuudet verkkojakelua varten, mikä mahdollistaa sen, että tiedostoa ei tarvitse ladata, jotta sen voi katsoa. MPEG-videotiedostot ovat myös yleisesti paljon käytettyjä. (9, s. 228.)

Videokoodekit

Kuvan asetukset määrittelee videon koodekki (codec). Saman koodekin, jolla video on pakattu, tulee olla käytössä myös käyttäjän tietokoneessa, jotta video on mahdollista katsoa. Yleisimmät videotiedostotyytit ovat

- AVI (Audio Video Interleaved)
- QuickTime
- MPEG-tiedostot (esimerkiksi MPEG-4, MPEG-2)
- Real Media
- Windows Media.

(9, s. 228–229.)

MPEG-videotiedostot

MPEG (Moving Pictures Expert Group) -tiedostot ovat tavallisia videotiedostoja. MPEG-menetelmää käytetään erityisesti digitaalisen median lähettämiseen ja tallentamiseen. Tämän menetelmän avulla saadaan hyvälaatuista ääntä ja kuvaa pakattua pieneen tilaan. Seuraavaksi kerron eri MPEG-tiedostojen ominaisuuksista.

MPEG-1 on tehty erityisesti verkossa, tietokoneella tai CD:n kautta toistettavaan video-kuvaan. MPEG-1-standardi ei mitenkään vaikuta kuvan kokoon. MPEG-1-video voi olla suurimmillaan 4094 * 4095 pikseliä, kuvataajuudella 60 kuvaa sekunnissa.

MPEG-2 tarjoaa vielä paremman kuvanlaadun kuin MPEG-1. Sitä käytetään esimerkiksi digitaalisissa televisiolähetyksissä. MPEG-2 sisältää paljon eri määrittämiä eri käyttötarkoituksiin. Esimerkiksi DVD-laitteet, kaapeli-TV ja HDTV (high definition television) käyttävät MPEG-2-koodausta. Suurin videokoko on 16383 * 16383 pikseliä, 60 kuvaa sekunnissa.

MPEG-4-koodausta käytetään eniten multimediassa ja digitaalisessa televisiossa. Lisäksi se on käytössä useissa tietokoneiden multimediaohjelmissa, ja joissakin matkapuhelinmalleissa. (9, s. 221.)

5 Editointiohjelmat

5.1 Yleistä

Erilaisia editointiohjelmia on markkinoilla useita kymmeniä, eri käyttötarkoituksiin sopivia. On tietenkin eri asia leikata esimerkiksi kotivideoita pelkästään omaan käyttöön kuin vaikkapa musiikkivideoita. Kannattaa ensin miettiä, mihin käyttötarkoitukseen ohjelmaa on tarkoitus käyttää, ja vasta tämän jälkeen hankkia ohjelma. Tunnetuimmat ohjelmat ammattikäytössä ovat Adobe'n Premiere Pro, Final Cut Pro ja Anvil Studio. (18.)

Perusominaisuudet ovat eri ohjelmissa samat: materiaalia voidaan siirtää tietokoneelle projektitiedostoon, kohtauksen järjestystä voidaan muuttaa ja kohtauksia voidaan myös lyhentää. Kalliimmissa ohjelmissa on enemmän ominaisuuksia, ja esimerkiksi Adobe'n

Premiere Pro- ja Final Cut Pro -ohjelmissa on mahdollista tehdä kaikki jälkitöiden vaiheet raakaleikkauksesta aina äänitöihin ja värimäärittelyyn.

Ilmaisohjelmista tunnetuimmat ovat Applen iMovie ja Windowsin Moviemaker. Niistä löytyy perusominaisuudet, jotka tarvitaan yksinkertaisen editoinnin tekemiseen ja videon tallentamiseen. Yksi suuri ero mikä vähän kalliimmilla ohjelmilla ilmaisojelmiin verrattuna on, on useiden raitojen käyttö, sillä näin video ja ääniraitoja voidaan asettaa limittäin, mikä helpottaa paljon editoinnin tekemistä varsinkin ammattituotannossa.

Yleensä editointiohjelmistojen käyttöliittymä on melko samanlainen kaikissa, joten mikäli osaa käyttää yhtä ohjelmaa hyvin, voi omaksua muut ohjelmat melko helposti.

Koti- ja harrastuskäyttöön sopivia ohjelmistoja ovat esimerkiksi Pinnacle Studio HD 15 ja Adobe Premiere Elements, joka on supistettu versio Adoben Premiere Prosta, joten siirtyminen Elementsin käytöstä Premiere Prohon on helppoa(19).

Uusimman Final Cut version eli Final Cut XX:n hinta on 299 dollaria, ja uusin Premiere Pron versio CS6 maksaa taas 1052,76 euroa. Hinnoissa on siis melkoisesti eroa. Uusimman Final Cut -version arvostelut eivät ole olleet kovin mairittelevia, vaikka itse ohjelma onkin ollut yksi standardiohjelmista editointialalla koko olemassaolonsa ajan.

Suurin ongelma uudessa versiossa on, että vanhemmilla ohjelmaversiolla tehtyjä projektitiedostoja ei voi avata uusimmalla versiolla, joskin uusin versio avaa iMovie-ilmaisohjelmalla tehdyt projektit. Uusin Final Cut -versio ei ole siis päivitys, vaan kokonaan uusi ohjelma. (29, s. 1.)

Mitä muita eroja editointiohjelmissa sitten on? Oikeastaan peruskäytössä ei ole kovin suuria eroja, mutta kun perehtyy tarkemmin ohjelmien ominaisuuksiin, alkaa eroja myös löytyä. Monet totuttelevat käyttämään yhtä ohjelmaa ja käyttävät sitä koko ikänsä, kun sen käyttöön tottuu. Toisaalta on hyvä olla myös perillä siitä, minkälaisia eroja eri ohjelmilla on. Käyn seuraavaksi läpi Final Cut Pro XX:n ja Adoben Premiere Pro CS6:n eroavaisuuksia.

Uusimmassa Final Cut Prossa tärkeimpiä uusia ominaisuuksia ovat automaattinen tallentaminen, taustalla renderöinti, tietokannan organisointi, tärisevän kuvan ja huonon äänen analysointi ja korjaaminen ja magneettinen aikajana.

Automaattinen tallentaminen tarkoittaa sitä, että projektitiedostoa ei tarvitse erikseen tallentaa, vaan ohjelma tallentaa kaikki muutokset automaattisesti, jolloin käyttäjän ei tarvitse huolehtia siitä. Taustalla renderöinnin (background rendering) avulla renderöintiä ei tarvitse enää odottaa, vaan se tapahtuu taustatoimintona jatkuvasti. Tietokannan organisointi -toiminto organisoii projektitiedostot automaattisesti, kun kaikki tiedostot ovat samassa projektissa. Magneettisella aikajanalla tarkoitetaan sitä, että editointia on mahdollista tehdä myös ilman raitoja. (20, s. 1.)

Adobe Premiere Pro CS6:n tärkeimmät uudet ominaisuudet ovat After Effects -ohjelman ja muiden Adoben ohjelmien käyttömahdollisuus Premiere Pron kanssa, työkalujen vastaavuus muihin Adoben ohjelmiin, pikanäppäinten vahva käyttäminen, kasvojen tunnistus ja tuki täydelle työnkululle (workflow) käsikirjoituksesta ruudulle. (21, s. 1)

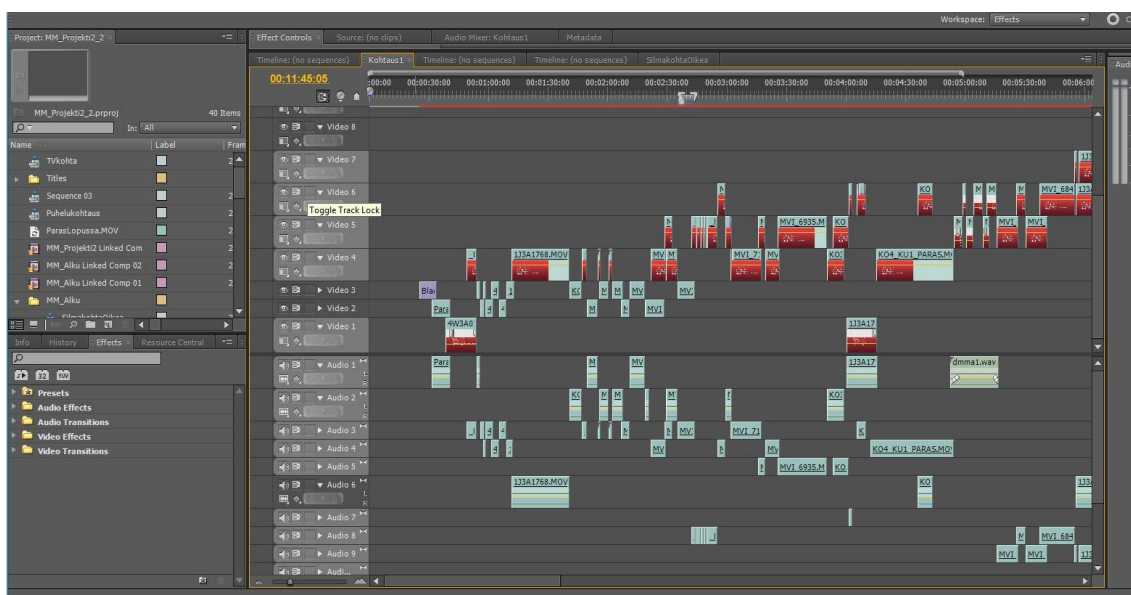
Käsittelen näitä ominaisuuksia lisää seuraavassa luvussa, jossa käyn tarkemmin läpi Adobe Premiere Pron ominaisuuksia. Koska kaikille käyttäjille täydellistä editointiohjelmaa on mahdotonta tehdä, kannattaa miettiä, mitä ominaisuuksia pitää tärkeimpinä, ja sen perusteella päättää, mitä ohjelmaa haluaa käyttää.

5.2 Adobe Premiere Pro CS5 -editointiohjelma

Adobe Premiere Pro uusin versio on CS6, joka kuuluu Adoben Creative Suite -ohjelmistopakettiin. Creative Suite on pilvipalvelu, joka toimii kuukausimaksuperiaatteella, eli tietyllä kuukausisummalla saa tietyt Adoben ohjelmat ja ohjelpäivitykset omaan käyttöösi. Adoben Premiere Pro -ohjelman voi myös ostaa erikseen. Sen hinta sillä tällä hetkellä on 1052 euroa, ja opiskelijana sen saa hankittua puoleen hintaan. (22.)

Tein Meininki-elokuvan leikkauksen Adoben Premiere Pron versiolla CS5. Valitsin tämän ohjelman, sillä koulun tietokoneissa se on ainoa ammattimainen videoeditointiohjelma. Mikäli käytössä olisi ollut Final Cut Pro, olisin ainakin harkinnut sen käyttöä, sillä pidän enemmän sen käyttöliittymästä ja yksinkertaisuudesta ja myös siitä, että se ei kaadu niin helposti.

Adobe Premiere Prolla voi tehdä kaikki jälkituotannon työvaiheet aina leikkauksesta värimäärittelyyn ja äänitöihin. Videoeditointiohjelmien peruseriaatteet ovat yleensä samat, niin myös Premiere Prossa: luodaan ensin projekti, johon sitten tuodaan ääni ja videotiedostot halutussa muodossa. On tärkeää katsoa, että projektin asetukset menevät oikein, riippuen siitä minkätyyppisellä kameralla, millä resoluutiolla ja millä kuvataajuudella (frame rate) kuvataan. Esimerkiksi jos kuvataan SLR-kameralla full HD -laatuista kuvaa 50 fps:n kuvataajuudella, valitaan projektin asetuksiksi SLR-projekti 1920 * 1080 pikseliä, 50i. Premiere Prohon voidaan tuoda video- ja äänitiedostoja monissa eri muodoissa, ja on myös mahdollista tuoda monta tiedostoa tai kokonaisia kansioita kerrallaan. Premiere Pro tukee kattavasti eri tiedostomuotoja, ja myös Final Cut -projektitiedostoja voi avata ohjelmalla. Kuvassa 7 on Adobe Premiere Pro CS5:n käyttöliittymän projektitiedosto avattuna.



Kuva 7. Adobe Premire Pro CS5 -projekti ja ohjelman käyttöliittymä (23).

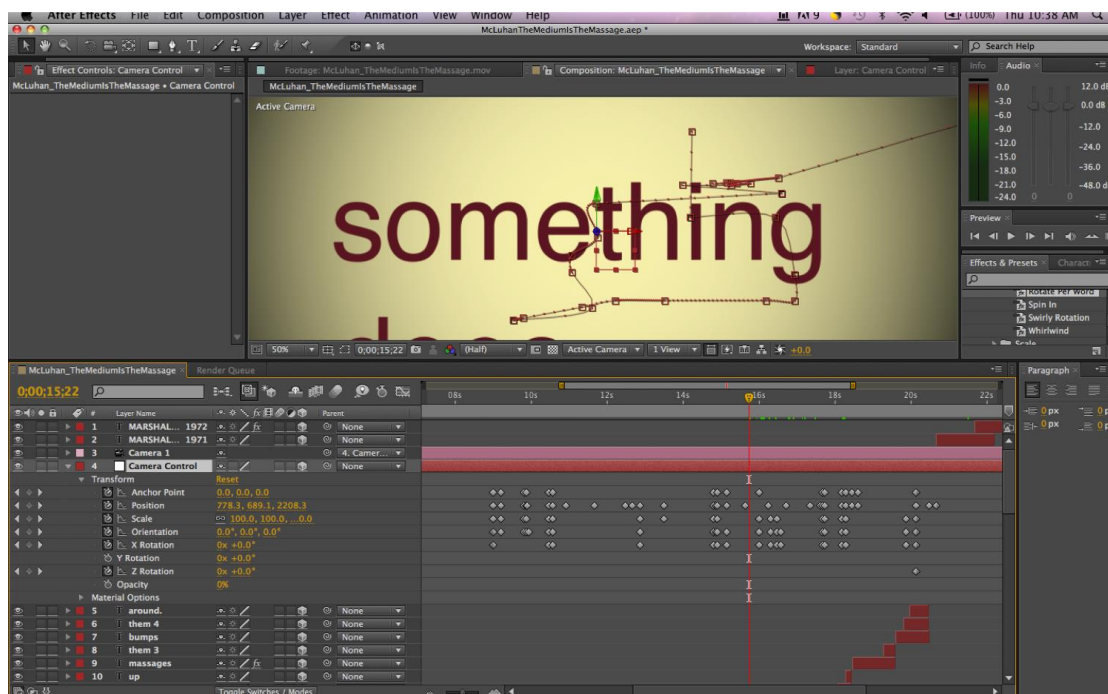
Videoprojektin luomisen jälkeen ääni- ja videotiedostot siirretään yhdelle tai useammalle sekvenssille, ja sekvensseissä niitä siirretään eri raidoille, mikäli on tarvetta. Sekvensseissä voi myös olla eri asetukset kuin itse projektilla, eli samassa projektissa voi olla sekvenssit kuitenkin eri asetuksilla. Kannattaa valita sekvenssin asetukset sen mukaan, että suurin osa sekvenssin raidoista on samoilla asetuksilla, sillä näin Premiere Pro toimii parhaalla tavalla. (24, s. 24.)

Kun video ja ääniraidat on siirretty halutuille pakoille, niitä voidaan alkaa leikata ja lisätä esimerkiksi efektejä tai siirtymiä haluttuihin kohtiin. Raitoja on mahdollista myös lisätä ja poistaa missä vaiheessa tahansa, ja vaikka poistaakin jotain sekvenssiltä, varsinainen lähdetiedosto säilyy projektissa ja sen voi halutessaan siirtää uudestaan halutulle raidalle.

On myös mahdollista käyttää muita ohjelmia, esimerkiksi Adobe After Effectsiä, samalla ja tehdä haluttu efekti suoraan videotiedoston päälle. Muutoksen voi päivittää suoraan Premiere Prohon, ja sen avulla haluttu efekti voidaan renderöinnin jälkeen katsoa suoraa Premieressä.

5.3 Adobe After Effects CS5 -efektiohjelma

Adobe After Effects on nimensä mukaan efektiohjelma, joka on tarkoitettu ammattilaiskäyttöön. Ohjelma on ominaisuuksiensa puolesta todella monipuolinen ja mahdollistaa erilaisten efektien, grafiikan ja animaation tekemisen. Kuvassa 8 on Adobe After Effects CS5 -ohjelman käyttöliittymä.



Kuva 8. Adobe After Effects CS5 –efektiohjelman käyttöliittymä (25).

Meininki-elokuvassa käytettiin Adobe After Effects CS5 -ohjelmaa, jolla tehtiin elokuvaan videokuvaa videokuvan sisälle kohtauksessa, jossa studion televisiossa näkyy samalla kuvaa Metropolian henkilökunnan pikkujouluista. Tämä näkyy kuvassa 9. Tekeminen osoittautui melko haastavaksi sen takia, että kamera myös zoomaa ulospäin kuvaa, jolloin jälkitöissä lisättyä videota täytyy myös skaalata. Kohtauksen loppu, jossa juontaja menee television ohi ja samalla ruudulla näkyy kuvaa, hankaloitti entisestään videon tekemistä.



Kuva 9. Adobe After Effect CS5:llä toteutettu videokuva videon sisällä.

Skaalaus tehtiin After Effectsin Trackin Pointin eli suomeksi jäljityspisteen avulla. Työkalu jäljittää pisteet, jotka skaalautuvat ja samalla skaalaavat videokuvan oikean kokoiseksi. Sen lisäksi tehtiin maski, jonka avulla saatiin rajattua videokuvan niin, että naisjuontajan mennessä ohi videokuva ei näy juontajan päällä. Tämän tekeminen olikin työn takana, sillä jokainen frame eli kuva täytyi tehdä erikseen After Effectsillä. Lisäksi lisättiin televisioruudussa olevaan kuvaan vähän rosoisuutta eri efekteillä, jotta se näyttäisi luonnollisemmalta.

Loppujen lopuksi kohtaaminen onnistui hienosti ja videokuva näyttää lähes oikealta TV-kuvalta, mikä oli tarkoituksenakin. Adobe After Effectsiä ei käytetty muissa kohtauksissa, sillä paljoakaan efektejä, ei loppujen lopuksi käytetty koko elokuvassa.

6 Onnistunut elokuvatuotanto

Tarkoitukseni on tässä luvussa pohtia, mitä tarvitaan onnistuneeseen elokuvaan. Pohdin myös, miten itse onnistuimme Meininki-elokuvan tekemisessä. Kaikki elokuvat lähtevät käsikirjoituksesta, ainakin mikäli puhutaan juonellisista elokuvista. Käsikirjoituksen merkitys elokuvalla on suuri, mutta käsikirjoitus ei ole yleensä ehdoton, vaan se usein myös jonkin verran muuttuu matkan varrella.

Elokuvalla täytyy olla myös jokin sanoma, eli mitä sillä halutaan kertoa. Tämän välittyminen yleisölle usein kertoo elokuvan onnistumisesta. Itse jaoin elokuvan tärkeimmät elementit kolmeen osaan: hyvä tarina, kuvallinen kerronta ja äänet. Mielestäni nämä kolme asiaa ovat elokuvan runko, josta voidaan lähteä rakentamaan hyvää elokuvaa.

Elokuvan kuvien siirtymät ja kuvallisen kerronnan sujuvuus ovat leikkaajan vastuulla. Leikkaaja ja ohjaaja tekevät usein tiivistä yhteistyötä jälkituotannon aikana, mutta hyvä ohjaaja ottaa myös leikkaajan näkemykset huomioon, sillä ohjaaja on niin lähellä tuotantoa, että hänen on vaikea nähdä elokuvan mahdollisia ongelmakohtia.

Elokuva koostuu erilaisista teemoista. Teema tavallaan kannattelee elokuvaa, ja sillä tarkoitetaan teoksen näkökulmaa, tunnelmaa tai visiota, mutta se voi olla myös konkreettinen esine, vaikka polkupyörä. Mikäli teemana on polkupyörä, tarvitaan tietenkin kuvia polkupyöristä. Mikäli kesken kaiken näytetään jokin ihan asiaankuulumaton kuva, vaikka vasara, se ei tietenkään kuulu joukkoon. Tämä on teema-ajattelua yksinkertaisimmillaan, mutta usein teema on paljon moniulotteisempi asia. (12, s. 41–42.)

Meininki-elokuvassa teemana ei ole mitään esinettä, vaan oikeastaan opiskelijat ja opettajat ja heidän suhteensa muodostavat elokuvan teeman. Teemaa kehitellään sitten, että ensin näytetään, mitä on vikana Metropolian yhteishengessä ja yhteisössä. Puolessavälissä elokuvaa tulee käänne, jonka jälkeen näytetään, mitä Metropolian

meiningin pitäisi olla ja minkäläistä on hyvä käytös toisia kohtaan, niin opettajien kuin opiskelijoidenkin kesken. Elokuvan lopussa on ”hyvän meiningin” ja ”huonon meiningin” köydenveto, jonka ”hyvä meininki” lopulta voittaa.

Taiteelliseen ilmaisuun kuuluvat vahvasti kontrastit ja jännite. Puhutaan minkäläisestä taiteesta tahansa, vastakkaiset voimat antavat dynamiikkaa teokselle. Leikkaajat lähestyvät teemojen rakentamista eri tavalla kuin käsikirjoittajat, sillä kuvallinen kerronta on oma taiteenlajinsa. Leikkaajakin kertoo tarinaa, niin kuin käsikirjoittaja, mutta hänen tarinansa ei muodostu sanoista, vaan kuvista ja äänistä.

Meininki-elokuvassa teema rakentuu hyvän ja huonon meiningin varaan, ja niiden vastakkainasetteluun ja lopuksi hyvä meininki voittaa. Aihe ei ole kovin dramaattinen, ja videon tarkoituksena on enemmän herättää ajatuksia omista toimintatavoista, kuin varsinaisesti tuottaa suurta elokuvallista elämystä. Kuitenkin elokuvasta tuli visuaalisesti ja myös äänellisesti näyttävä, ja tältä osin voidaan sanoa, että se ylitti odotukset.

Hyvä tarina on tärkeä osa elokuvaa. Elokuva etenee ajassa, jossa on alku, keskiosa ja loppu. Teoksessa tulee olla elementtejä, jotka yhdistyvät toisiinsa ja saavat aikaan jännitteitä elokuvan sisällä. Tavoitteena on, että katsoja jää koukkuun elokuvaan ja haluaa tietää, mitä seuraavaksi tapahtuu.

Elokuva alkaa yleensä esittelyllä. Esittelyn tavoitteena on johdattaa katsoja elokuvan maailmaan. Yleensä tässä vaiheessa esitellään elokuvan tapahtumapaikkoja ja päähenkilö. On hyvä, mikäli esittelyn aikana esiin nousee myös kysymyksiä, jotka herättävät katsojien kiinnostuksen. Sen jälkeen elokuvassa voidaan vastata alussa herääviin kysymyksiin ja vielä syventää elokuvan teemaa. Toki on myös mahdollista jättää joihinkin kysymyksiin myös vastaamatta, mikäli halutaan jättää katsojille mietittävää.

Elokuvan kerrontaa voidaan tehdä joko kohtaus- tai fragmenttikerronnan avulla. Tyypillisiä kohtauskerrontaelementtejä ovat esimerkiksi keskustelu-, ateriointi- ja taistelukohtaukset. Näissä kohtauksissa on aina juoni jollain tavalla mukana, ja niiden vaatimuksena on, että ne tapahtuvat tiettyyn aikaan tietyssä paikassa. Kun kohtaus loppuu, siirytään seuraavaan kohtaukseen, joka tapahtuu eri paikassa ja yleensä eri aikaan.

Fragmenttikerronnassa olennaista on, että teema eli aihe on jatkuva elokuvassa, mutta ajan ja paikan jatkuvuutta on mahdollista rikkoa ja yleensä sitä myös rikotaan tietoisesti. Yhdistävänä teemana on tällöin jokin ajatus tai ilmiö, joka halutaan nostaa esiin. Elokuvassa on tärkeää, että katsoja tietää ollaanko fragmentti-, vai kohtauskerronnassa. Mikäli elokuvassa siirrytään kohtaustilasta toiseen, tarvitaan yleensä suuri siirtymä. Fragmenttikerronnan tavoitteena on rakentaa mielikuvia; esimerkiksi sotaelokuvissa ajan hidastuminen on fragmenttikerrontaa. (12, s. 45–56.)

Meininki-elokuvassa käytetään lähes pelkästään kohtauskerrontaa. Kohtaukset on kaikki kuvattu eri paikoissa, ja tavallaan kohtauksien siirtymät on tehty siten, että ne ovat visuaalisesti mahdollisimman yhtenäisiä, mutta kuitenkin epäloogisia. Elokuvan alkupuolella esimerkiksi juontaja menee siivouskomeroon ja tulee vessasta ulos.

Fragmenttikerrontana elokuvassa käytettiin hidastuksia, esimerkiksi HC-hemmon kävelykohtauksesta ja elokuvan viimeisen kohtauksen lopussa, jossa kuvataan tanssivia opiskelijoita. Kohtausten siirtymät toimivat minusta hyvin, ja niiden hiomiseen käytettiin paljon aikaa. Loppujen loppuksi oltiin hyvin uskollisia kuvakäsikirjoitukselle ja siirtymät tehtiin lähes täydellisesti sen mukaan.

Meininki-elokuvassa ei ole varsinaista juonta sanan varsinaisessa merkityksessä, vaan kohtaukset ovat tavallaan irrallisia toisistaan, mutta ne on kuitenkin nidottu yhteen visuaalisesti yhteensopivien siirtymien avulla.

Äänellä on myös suuri merkitys elokuvan teossa. On mahdotonta antaa mitään yleispäteviä sääntöjä, miten ääntä tulee käyttää, vaan se riippuu täysin elokuvan luonteesta. Äänet voidaan jaotella eri osiin. Yksi tapa jakaa äänenkäyttö osiin on dialogi, musiikki ja tehosteet. On olemassa vielä syvällisempiä tapoja jakaa äänet neljään tai jopa viiteen eri osaan, mutta en käy niitä nyt läpi. (26.)

Dialogilla tarkoitetaan kahden tai useamman henkilön keskustelua. Siinä ei aina ole olennaista, mitä sanotaan, vaan suuri merkitys on myös sillä, miten sanotaan. Riippuu elokuvasta, millainen rooli dialogilla on. Meininki-elokuvassa dialogia ei juuri ole, vaan usein juontajat puhuvat monologina eli yksin. Tämä on siksi, että juontajat tuovat elokuvalle kertojan äänen, eli he tavallaan aukaisevat katsojalle, mistä on kysymys. Monologi voidaan äänen käsittelyn kannalta laskea dialogiksi, sillä sen äänileikkaus on samanlaista molemmissa. Yleensä dialogit ja monologit ovat ylimpänä ääniraitana, koska

niiden on tärkeää kuulua parhaiten, sillä puhetta ihminen yleensä kuuntelee eniten ja on tärkeää, että se kuuluu selkeästi.

Tilääni eli ambienssi on yksi tärkeä osa äänileikkausta. Sillä voidaan tarkoittaa keino-
tekoisesti luotua tilan ääntä tai itse tilan äänimaisemaa. Ambienssiäniä ovat esimerkiksi tuuli, meren loiske tai lehtien havina. Usein kannattaa nauhoittaa esimerkiksi sitä huonetta tai paikkaa, missä on kuvattu, ja pelkkää hiljaisuutta. Syy tähän on se, että mikäli dialogin taustalla ei ole ollenkaan ääntä, kohtaus kuulostaa siltä, että kaikki ääni katoaa, mikä taas ei kuulosta luonnolliselta. Tilääniä avulla kohtauksen ympäristö kuulostaa myös todentuntuiselta. Voidaan vaikka kuvitella tilanne, että kuvataan luolassa ja ihmisten puheessa ei ole ollenkaan kaikua. En sanoisi sitä kovin luonnolliseksi. (27.)

Musiikki on elokuvissa ollut pisimpään läsnä; ensimmäisiä elokuvia säestettiin orkesterin voimin. Mikäli musiikki tehdään tai valitaan hätäisesti, se voi jopa pilata elokuvan. Musiikin avulla voidaan vahvistaa eri tunnetiloja, iloa, surua, pelkoa tai vaikka vihaa. Musiikilla voidaan myös hämätä ja hämmentää katsojaa käyttämällä musiikkia, joka ei perinteisesti ole kovin sopiva elokuvaan, mutta joka saattaa myös tuoda jotain lisäarvoa sille. Musiikilla voidaan tehdä paljonkin elokuvan hyväksi, mutta on myös hyvä miettiä, kuinka paljon käytetään musiikkia ja kuinka paljon hiljaisuutta, sillä ei ole yleensä tarpeellista, että elokuvan koko keston ajan soi musiikki. Hiljaisuudella voidaan myös saada hyvinkin dramaattinen vaikutelma aikaan.

Meininki elokuvassa sävellettiin alku- ja lopputeksteihin kappale, ja tämän lisäksi käytettiin jonkin verran ambientääniä ja konemusiikkia. Minusta äänet toimivat hyvin elokuvassa, eikä liikaa ääniä ole käytetty. Elokuvan alkupuolella on enimmäkseen ambientäänimaisemaa, ja sen jälkeen on kohtauksittain vähän erilaista musiikkia riippuen kohtauksien luonteesta.

7 Yhteenveto

Opinnäytetyön tavoitteena oli lyhytelokuva ”Meiningin” leikkaus ja jälkituotannon suunnittelu sekä ohjeistus toimivaan videotuotannon, erityisesti jälkituotannon tekemiseen. Tavoitteet saavutettiin ja video toteutettiin aikataulun puitteissa. Onnistuneen videotuotannon tärkein asia on ehdottomasti huolellinen ennakosuunnittelu, ja tätä ei voi liikaa painottaa. Toisaalta on myös huomioitava se tosiasia, että kaikkia asioita ei yksinkertaisesti voi ottaa huomioon, sillä itse kuvaustilanteessa tilanteet vaihtelevat paljon.

Lyhytelokuvan tavoitteena on herättää ajatuksia sen katsojissa, erityisesti Metropolian opettajien ja opiskelijoiden kanssakäymisestä, jotta saataisiin koko Metropoliaan parempi yhteishenki luotua. Elokuvan tekeminen oli vaativa ja aikaa vievä prosessi, jonka tekeminen oli kuitenkin samaan aikaan tyydyttävää, ja ainakin lopputuloksen nähtyäni voin sanoa olevani tyytyväinen.

Kuinka paljon konkreettista hyötyä videosta on, selviää kuitenkin vasta sen jälkeen, kun sitä aletaan näyttää Metropolian uusille opiskelijoille ja henkilökunnalle. Uskon että elokuva kuitenkin herättää ajatuksia ja toisaalta se on kaikesta huolimatta melko viihdyttävä ja helposti katsojia koukuttava.

Olisin kaivannut elokuvalla vieläkin enemmän tekijöitä, sillä ydintekijät joutuivat tekemään montaa asiaa yhtä aikaa ja kuvauspäivät venyivät usein tarpeettoman pitkiksi. Jälkituotannon tekeminen onnistui kuitenkin hyvin aikataulun puitteissa ja jo esituotannon aikana tehtyä kuvakäsikirjoitusta noudatettiin lähes täydellisesti.

Elokuvien digitalisoituminen ja jälkituotannon tekeminen on muuttunut vuosien varrella paljon ja on tälläkin hetkellä melkoisen myllerryksen keskellä. Jälkituotannossa voidaan nykyään tehdä asioita, mistä 10 vuotta sitten voitiin vain haaveilla, ja paljon asioita jätetään nykyään jälkituotannon huoleksi. Ohjelmistojen ja tekniikan kehitys ja monipuolistuminen tuo myös omat haasteensa, sillä ammattileikkaajien tulee pysyä kehityksessä mukana.

Lähteet

- 1 Ajatuksia ennakkovalmistelun tärkeydestä ja osuudesta fiktioelokuvan ja televisiodraaman tuotannossa ohjaajan silmin katsottuna. 2001. Verkkodokumentti. Elokuvantaju.
<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/esituotanto/artikkelit/saarela_ajatuksia.jsp>. Luettu 8.2.2013.
- 2 Jälkityöt. Verkkodokumentti. Elokuvantaju.
<<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/jalkituotanto/jalkityot.jsp>>. Luettu 20.3.2013.
- 3 Canon 5D Mark 2 -järjestelmäkamera. 2013. Verkkodokumentti. QEC.
<<http://www.qhredcross.org/the-review-of-canon-eos-5d-mark-2-the-most-popular-full-frame-dslr/>>. Luettu 1.3.2013.
- 4 Levy, Jarmo. 2001. Digitaalinen Videoeditointi. Satku.
- 5 Käsikirjoitus. Verkkodokumentti. Elokuvantaju.
<<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/jalkituotanto/jalkityot.jsp>> Luettu 20.3.2013.
- 6 Story-board, kuvaussuunnitelma. Verkkodokumentti. Elokuvantaju.
<<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/esituotanto/storyboard.jsp>>. Luettu 20.5.2013.
- 7 Kuvakoko. Verkkodokumentti. Elokuvantaju.
<<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kuva/kuvakoko.jsp>>. Luettu 20.5.2013.
- 8 Kuvakoot. 2011. Mediabitti. Verkkodokumentti.
<<http://mediabitti.com/kuvaus/videokuvauksen-perusteet-osa-1>>. Luettu 1.3.2013.
- 9 Keränen, Lamberg, Penttinen. 2005. Digitaalinen Media. Jyväskylä: Docendo Finland.
- 10 Aikataulu. Verkkodokumentti. Elokuvantaju.
<<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/esituotanto/aikataulu.jsp>>. Luettu 16.5.2013.
- 11 Rautio, Anssi. 2012. Johdatus jälkituotannon epälineaariseen työkulkuun. Opin-
näytetyö. Tampereen Ammattikorkeakoulu.

- 12 Pirilä, Kari. Kivi, Erkki. 2008. Leikkaus: Elävä Kuva, Elävä ääni, Toinen osa. Helsinki: LIKE.
- 13 Offline/Online editing workflows . 2010. Verkkodokumentti. Apple.
<<http://documentation.apple.com/en/finalcutpro/usermanual/index.html#chapter=91%26section=2%26tasks=true>>. Luettu 21.5.2013.
- 14 Effects. 2011. Adobe Premiere Pro CS5.
- 15 Koivumäki, Ari. 2006. Elokuvaäänen jälkikäsittely. Verkkodokumentti.
<http://www.aanipaa.tamk.fi/eloku_3.htm>. Luettu 18.5.2013.
- 16 Ruohela, Inka. 2010. Digitaalinen värimääritys: Värimäärittelijän rooli elokuvan jälkituotannossa. Opinnäytetyö. Tampereen Ammattikorkeakoulu.
- 17 Export Settings. 2011. Adobe Premiere Pro CS5.
- 18 Videot verkossa 2012: Vinkkejä kevyen verkkovideon tuotantoon ja toteutukseen. Verkkodokumentti. <<http://hlab.ee.tut.fi/piiri/groups/videot-verkossa-2012-tuotanto-ja-toteutus/wiki/videot-verkossa-2012-vinkkejä-kevyen-verkkovid#jalkituotantoyleisesti>>. Luettu 21.3.2013.
- 19 Final Cut Pro X or Adobe Premiere Pro CS5.5. 2012. Verkkodokumentti. Reelseo. <<http://www.reelseo.com/final-cut-pro-x-vs-adobe-premiere-cs5/>>. Updated 9.5.2012. Luettu 20.4.2013.
- 20 Background Rendering in FCPX. 2011. Verkkodokumentti. Final Cut BasiX. <<http://finalcutwhiz.com/tutorials/background-rendering-in-fcpX/>>. Updated 24.10.2011. Luettu 20.4.2013.
- 21 Final Cut Pro X vs. Premiere Pro CS6. 2012. Verkkodokumentti. Nofilmschool. <<http://nofilmschool.com/2012/11/comparing-apple-final-cut-pro-x-vs-adobe-premiere-pro-cs6/>>. Updated 20.11.2012. Luettu 21.4.2013.
- 22 Adobe Premiere Pro. 2013. Verkkodokumentti. Adobe.
<<http://www.adobe.com/fi/products/premiere.html>>. Luettu 20.5.2013.
- 23 Käyttöliittymä. 2011. Adobe Premiere Pro CS5.
- 24 Smith, Jerron. 2011. Premiere Pro CS5 and CS5.5, Digital Classroom. e-kirja. Indianapolis: John Wiley & Sons.
- 25 Adobe After Effects CS5. 2011. Verkkodokumentti.
<<http://www.cs6upgrade.com/wp-content/uploads/2013/02/Adobe-After-Effects.png>>. Luettu 18.3.2013.

- 26 Honka, Jussi. 2006. Ääni elokuvassa. Verkkodokumentti.
<<http://www.sound.werk23.org/osa4index.html>>. Luettu 20.5.2013.
- 27 Honka, Jussi. 2006. Tehosteet. Verkkodokumentti.
<<http://www.sound.werk23.org/tehosteet.html>>. Luettu 20.5.2013.

Liite 1**Meininki-lyhytelokuvan synopsis**

Miksi tehdään? Vastaa tarpeeseen, joka on noussut esiin sekä henkilöstöltä että opiskelijoilta ("tällä ei ole aina kiva olla"). Parempi ilmapiiri helpottaisi uusien opiskelijoiden ja henkilökunnan sopeutumista, parantaisi oppimistuloksia ja auttaisi koko Metropoliaa menestymään. Hyvästä (vielä) parempi.

Tavoite? Potkaistaan Meininki liikkeelle. Herätetään ajatuksia. Onnistua aidosti monialaisessa hankkeessa ja näyttää esimerkkiä. Positiivinen erottuminen "kilpailijoista".

Kuinka käytetään? Lanseeraus koko yhteisölle. Jatkossa uusille opiskelijoille, henkilöstölle ja sidosryhmille. Pitää toimia tuubissa, info-TV:ssä, englannin kielellä, isossa teatterissa, opiskelijoiden ja henkilökunnan perehdytyspäivillä, sidosryhmätilaisuuksissa, Metkan verkkosivuilla. Lisäksi tärkeää, että tukee kirjallista materiaalia.

Kohderyhmä: opiskeluyhteisö

Mikä on opiskeluyhteisö?

- kaikki mukana: opiskelijat, opettajat, opetusta tukeva henkilöstö, siivoojat, vahvistestarit yms.
- sidosryhmät (säteilyvaikutus)
- suosittelijat (säteilyvaikutus)

Sisältö? Rento, huumori, sketsityyppinen, pitää olla hauska ja joku juju. Oikeita paikkoja ja oikeita ihmisiä, taustalla oikeita tilanteita. Nauretaan yhdessä, ei toisille. Ei pelkää sketsiä, myös asiaa taustoista yms.

Rakenne? Yksi elokuva, josta tehdään kolme versiota: traileri, lyhyt versio (muutama minuutti) ja pitkä (10 min). Teemat tiettyjen, tärkeimpien aihepiirien mukaan. Mallia tarinan kertomiseen House (tuore jakso), Ihmebantu, muita?